

Trabajo de Fin de Grado

Pablo Moreno Collar

Tutora: Cristina Peláez Navarrete

NOCHES

BBA 2016

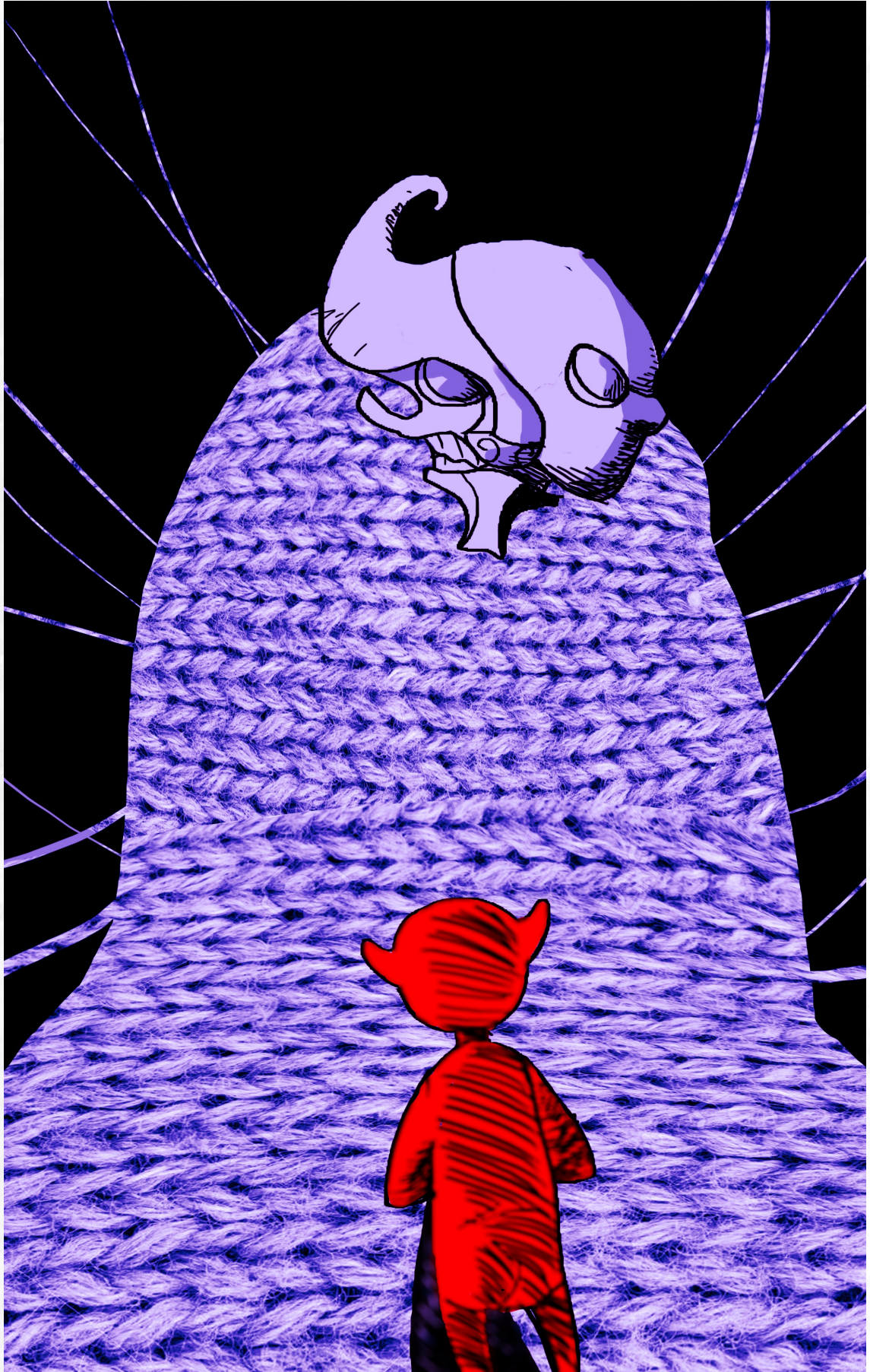
BBAAM

U^{ma}

UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

***“What drives animation is
the will of the characters.”***

Hayao Miyazaki

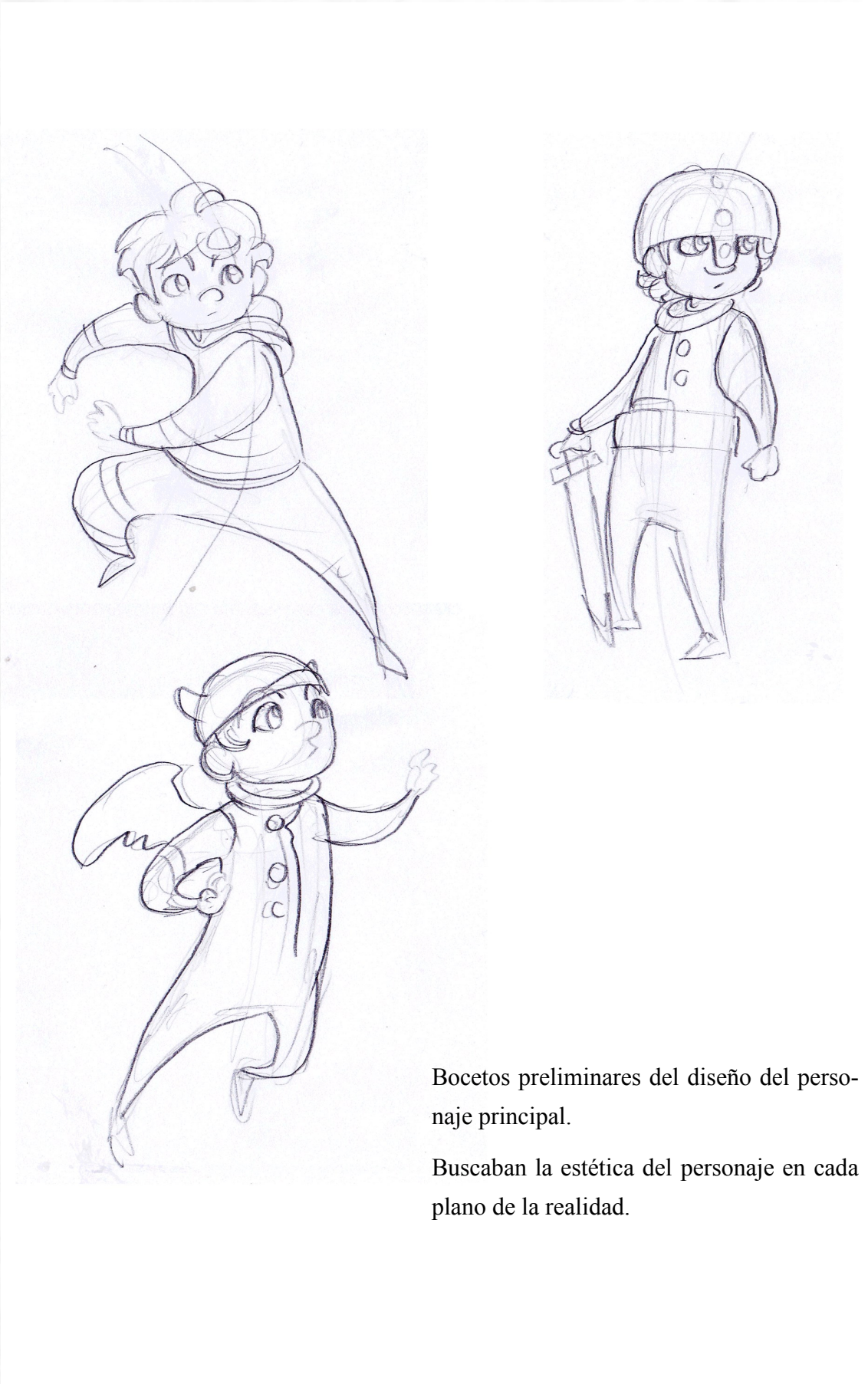


Índice

4	Resumen
7	Introducción
8	Cronograma
11	Preproducción
13	Descripción de la idea
15	Proceso de investigación
21	Otros referentes
25	Conclusión del proyecto
27	Bibliografía
28	Anexo

Resumen

Memoria del proyecto realizado como Trabajo Fin de Grado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga consistente en un corto de animación que emplea, de manera mixta la técnica de *stopmotion* y animación digital 2D. La obra explora, valiéndose de estos recursos, la psique humana, centrándose en el proceso de madurez de la mente del individuo y en el autodescubrimiento.



Bocetos preliminares del diseño del personaje principal.

Buscaban la estética del personaje en cada plano de la realidad.

Introducción

La historia se desarrolla en los sueños de un niño, navega a través de distintas realidades que emplean simbolismos extraídos de la infancia (los monstruos de los armarios, los juguetes etc). Partiendo de los temores infantiles del pequeño, comienza un viaje de exploración en el que superará estos miedos a través de la curiosidad a lo desconocido. Conocerá nuevos mundos, realidades que le rodeaban pero a las que era ajeno hasta el momento y, sobre todo, se descubrirá a si mismo. Durante todo el camino será guiado por un extraño ser, manifestación de su yo pasado, que actuará de compañero (autoconfianza) y de puente de transición a individuo adulto, consciente de si mismo y listo para enfrentarse al mundo que le espera fuera.

El corto se construye, por un lado, por medio del *stopmotion*, realizando fotografías de maquetas y escenarios reales y por otro, mediante animación 2D, lo que supone un salto de planos tanto técnicos como contextuales. También encontraremos escenas en las que ambos medios se dan la mano. La historia que se narra en el corto se desarrolla en distintos planos de realidad –consciente, subconsciente y sueños- y cada técnica está pensada para reforzar la significación de cada una de estas realidades. De esta manera, podremos ver cómo al cambiar de un plano a otro el estilo visual varía, y así todo lo que rodea al protagonista cambia en la medida en que también que lo hacen sus sentimientos.

Cronograma

Duración de la producción: 1 año

Preproducción (comienzos de julio de 2015)

Elaboración de la idea

- Proceso de investigación: referentes audiovisuales, narrativos, literarios.
- Bocetos y primeras pruebas de guion.
- Diseño de personajes y escenarios
- Guion completo

Producción (agosto de 2015)

Producción de material físico (*stopmotion*)

- Realización de maquetas y marionetas:
 - 5 escenarios
 - 4 marionetas + piezas intercambiables

Realización de *teaser* previo (septiembre de 2015)

Versión de prueba con *stopmotion* y animación 2D provisional.

Revisión (octubre de 2015)

Análisis de la versión de prueba:

Correcciones en el guion

- Eliminación de secuencias
- Adición de secuencias nuevas.
- Cambios generales.

Cronograma

Producción 2D / animación digital (noviembre 2015– febrero de 2016)

Investigación de referentes: animación, anatomía, movimiento, composición.

Realización de secuencias 2D

- Construcción de las secuencias digitales empleando Photoshop.
- Montaje individual de las secuencias empleando programas de edición de vídeo.

Montaje (febrero-marzo 2016)

Primeras versiones del corto con todas las secuencias.

Correcciones:

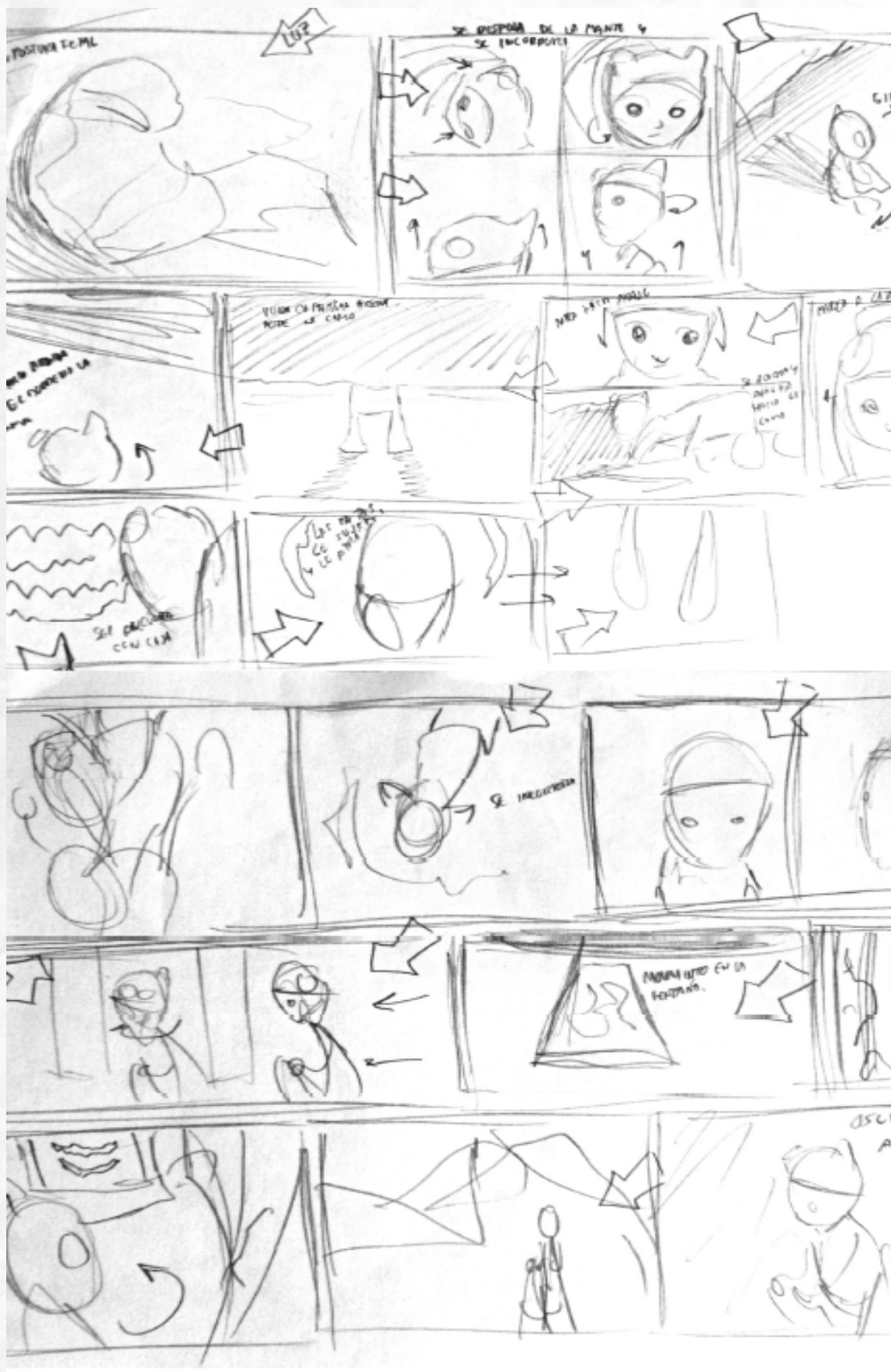
- Eliminación de escenas
- Cambios en escenas
- Adiciones

Edición (mayo de 2016)

Música y sonido

- Cambios en el orden y duración de las escenas en relación a la música.

Montaje definitivo (junio de 2016)



Storyboard. Estudio de escenas: posición de personajes, ángulo de cámaras etc.

Preproducción: Primeros pasos y proyectos precedentes

La animación siempre ha sido un medio muy especial para mí, admirador del cine desde pequeño. En cuanto conté con los medios para trabajarla comencé a dirigir gran parte de mi trabajo hacia ella. Es por ello que la propuesta final del proyecto es una animación con los fotogramas clave la animación. En el corto se presentan las ideas fundamentales que se pretendían tratar así como su estructura narrativa.

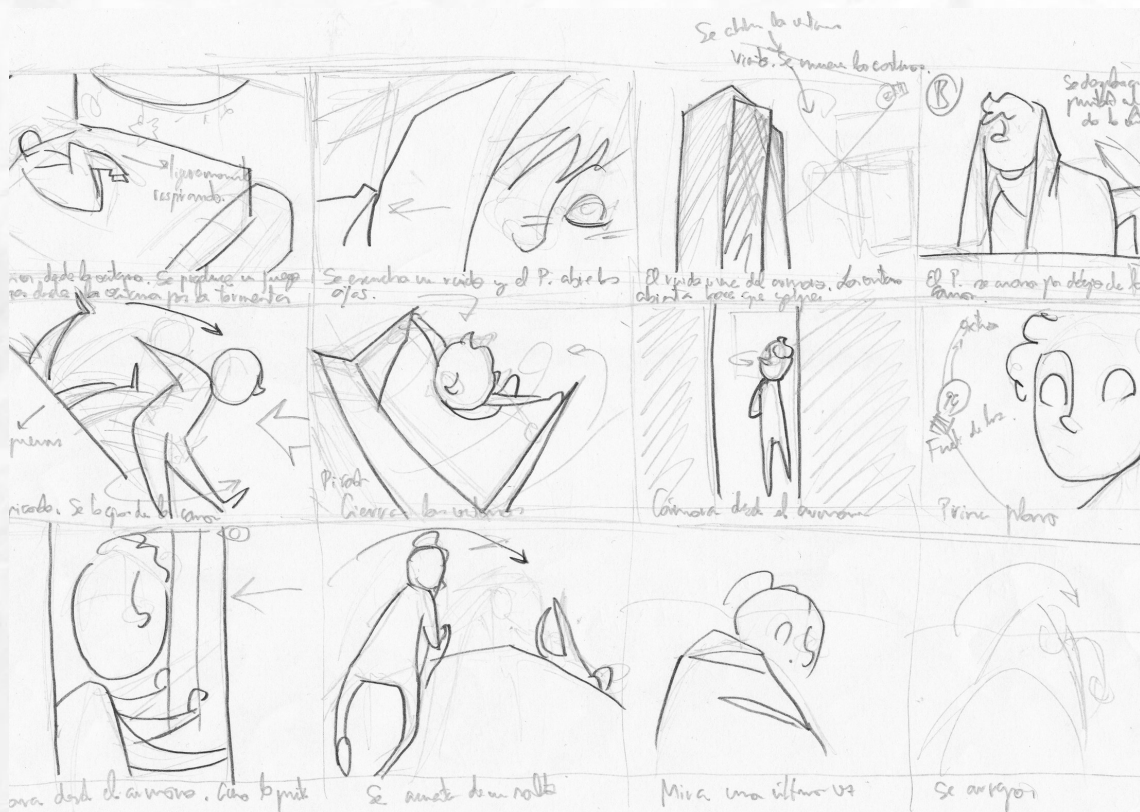
También se experimenta con las intercalaciones y transiciones de técnicas de animación, produciéndose saltos entre el 2D y el *stopmotion* y mezclando ambos lenguajes en uno.

En un principio el proyecto se construyó entorno a la idea del proceso de madurez del individuo. Sin embargo, a medida que avanzaba y se estudiaban los referentes, se hizo más patente que el foco de atención era en realidad su subconsciente, esa zona oculta hasta para él mismo en la que se agolpan todos los elementos que configuran su verdadera identidad como ser humano.

Desde comencé en el mundo de la animación quería realizar un corto en el que introducir distintas técnicas de animación que concediesen contenido a la obra. Son muchos los proyectos previos que me han valido para llevar adelante este corto. Otros tantos me han valido igualmente como recurso para su producción, como las maquetas para la escenografía o mis muñecos de lana. Aquí expondré los más significativos.

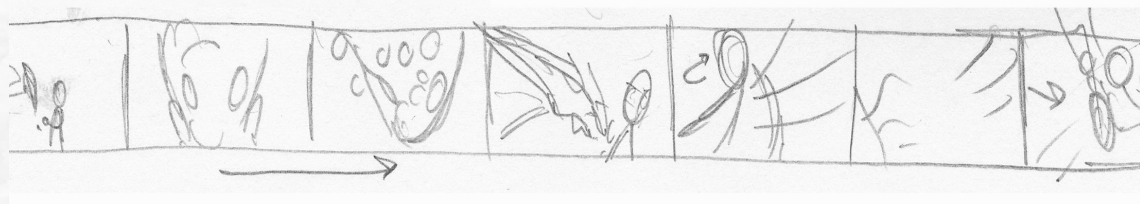
El primer proyecto de todos fue una especie de *teaser trailer*. El objetivo principal era hacerme con las herramientas ya que era la primera vez que manejaba programas como Flash, Premier etc. Así, el centro de atención fue la técnica: estilo de dibujo, estética, montaje, dominio de los programas. La historia era una mera excusa, una construcción de ciencia ficción con el objetivo únicamente conocer el medio.

En el siguiente proyecto la atención se centró en cómo construir una historia. Estudiar la narrativa dejando a un lado la técnica para contar algo que llegue al espectador de la manera más interesante posible, de manera que lo involucre. El tema, al igual que en este proyecto, se centro en la psique humana, dado que es algo que nos atañe a todos y, por tanto, es más fácil que llegue al público, tratar algo que nos es común a todos. El principal referente fue David Lynch y a través del estudio de sus obras –especialmente *Carretera Perdida*– comencé a elaborar una historia que explorase los sentimientos y preocupaciones del individuo.



Estudio avanzado de las escenas:
Análisis del movimiento de los personajes y de los objetos. Desplazamiento de la cámara.

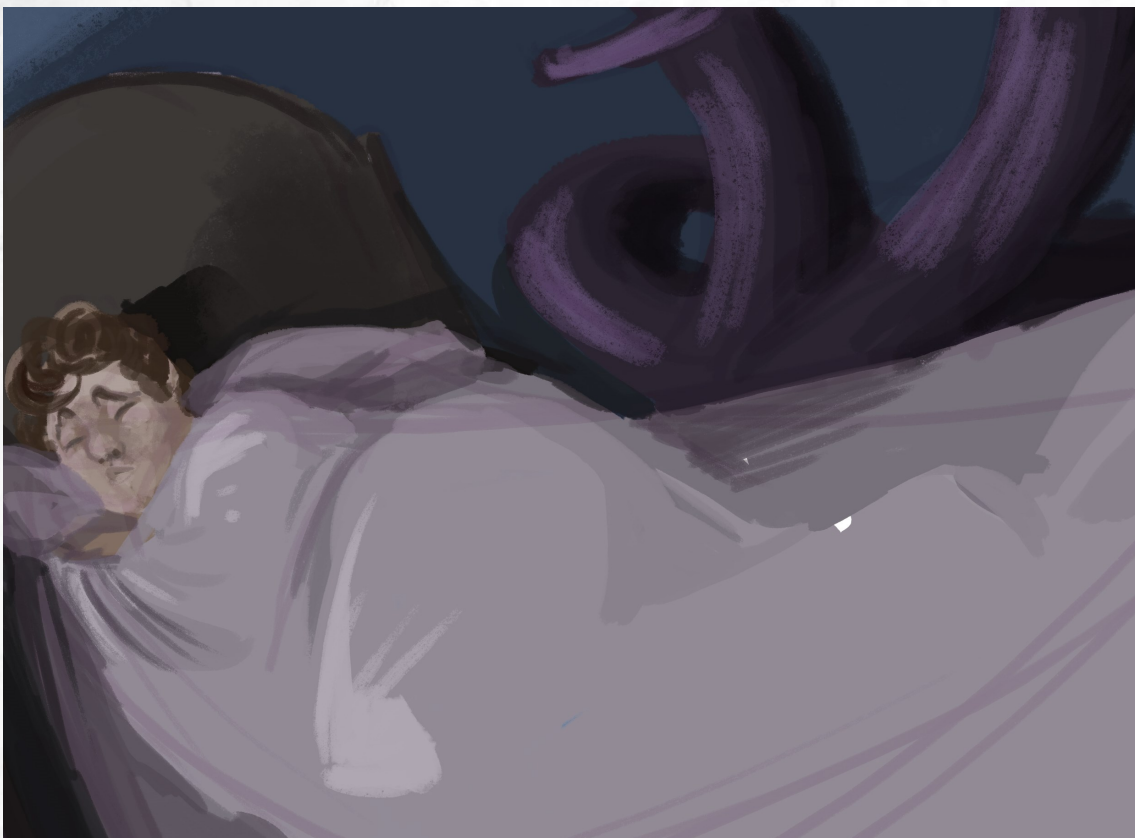
Una vez concretado en el *storyboard* qué sucedería en cada escena, se realiza un estudio de cómo se va a mover el personaje en ella a nivel anatómico. También de cómo va a funcionar la cámara en la escena para construir la "fotografía".



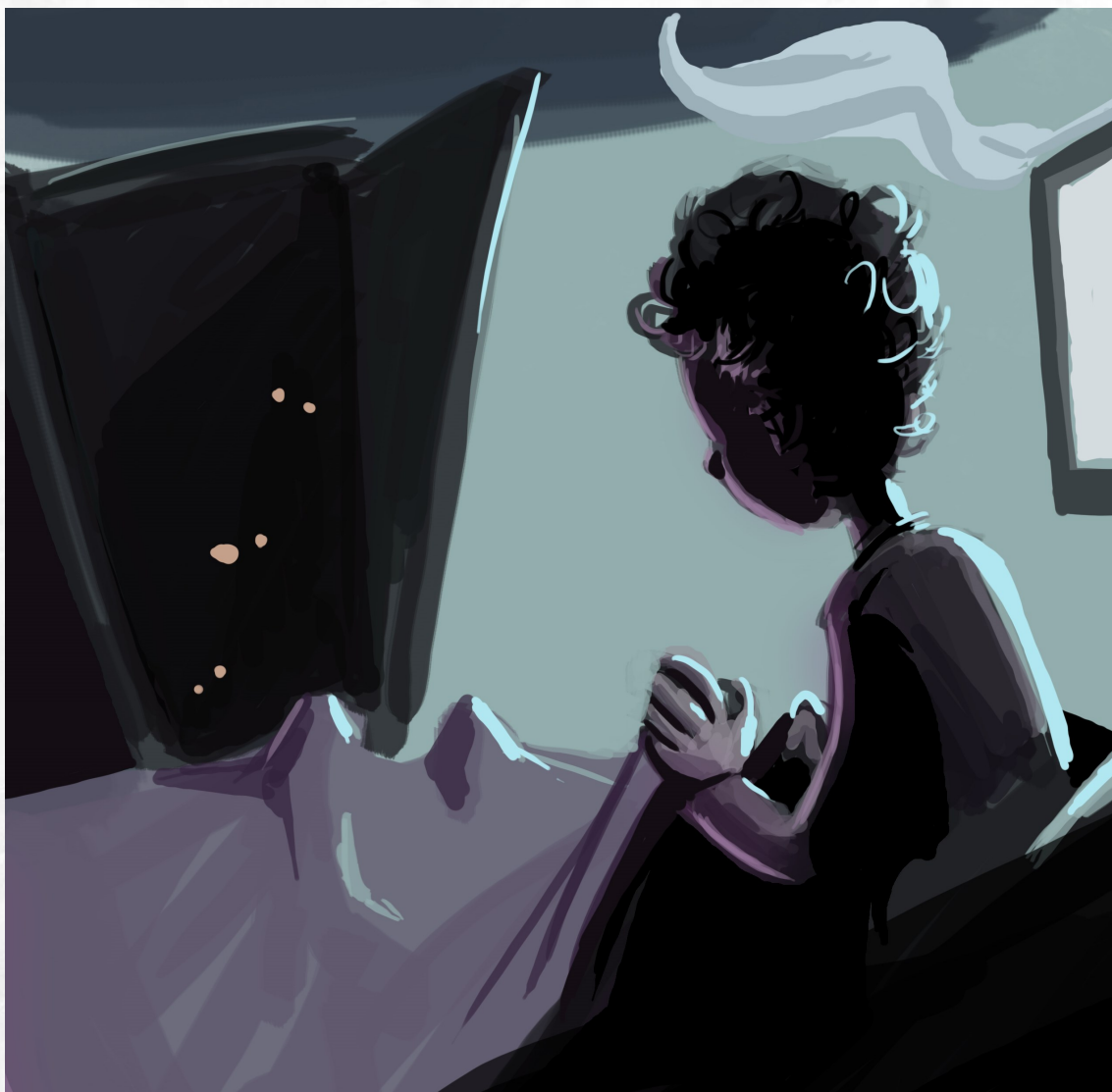
Descripción de la Idea

El discurso narrativo describe un camino que simboliza el paso de la infancia a la siguiente etapa del desarrollo humano. El protagonista deja atrás los miedos pero también las fantasías que había creado hasta este momento de su vida.

Así, elementos como el miedo a la oscuridad y los monstruos en el armario o bajo la cama dan comienzo al viaje, en un intento por seguirlos y encontrarlos, a un mundo extraño y nuevo para él. Este cambio está reforzado plásticamente mediante el cambio en la técnica empleada: de la animación 2D al *stopmotion*. Se trata de un cambio, por un lado narrativo (realidad > sueño > subconsciente) y por otro conceptual: con la madurez se adquiere una nueva percepción del mundo, lo que supone nuevas sensaciones, preocupaciones y cuestiones. El protagonista se encuentra perdido en un lugar que le es desconocido por lo que a lo largo de este camino estará guiado por un extraño ser, nacido de sus miedos pasados, pero que en este momento es un viejo conocido que actuará como guía en el viaje. En un momento del recorrido se encontrará con una representación de sí mismo, su subconsciente, escondido tras una máscara que se transforma. Este hecho representa la caída de la realidad que había construido de niño y, por tanto, de su percepción tanto del mundo como de sí mismo.



El protagonista vive en un mundo ingenuo. Comenzará una etapa de viaje en la que descubrirá que hay más allá.



Concept art. Estudio de la atmosfera. Serie de pequeños *keycolor* para estudiar los colores y la estética general del corto. El objetivo era crear una atmosfera extraña y mágica que transmitiese las sensaciones del protagonista.

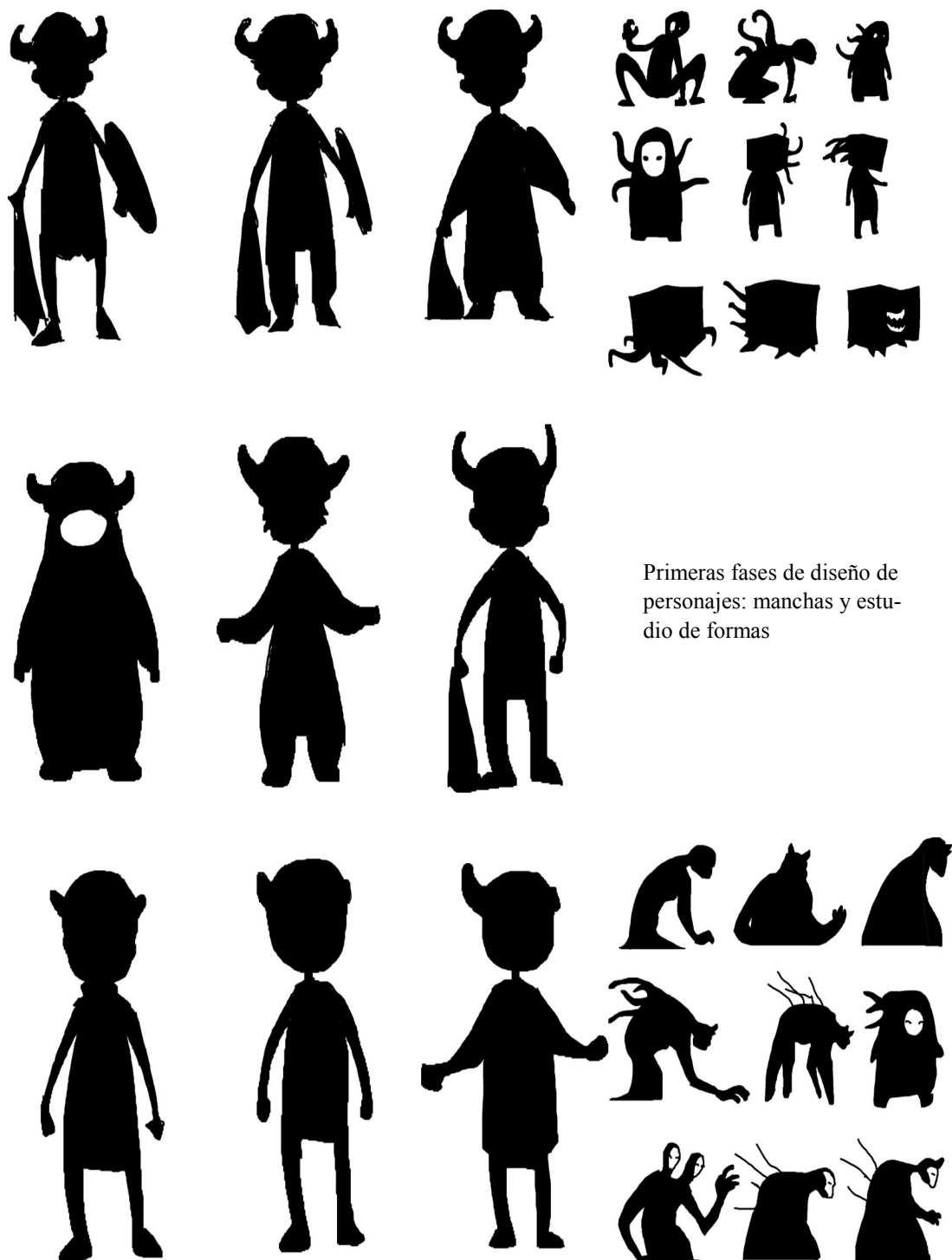
Proceso de investigación

El proyecto ha tenido un proceso muy largo durante el cual ha experimentado muchos cambios.

Por la época en la que inicié el proyecto, estos temas, tenían mucha importancia para mí a nivel personal, de modo que me pareció el punto de partida ideal para comenzar a trabajar. Comencé a leer, por una parte, textos concernientes al proceso de madurez de la infancia a la adolescencia y por otra, al sueño para tener una idea más clara de cómo afrontar el tema. Entre los autores que investigué, fue en Freud donde encontré un camino a través del cual podría desarrollar una historia. Su obra *La interpretación de los sueños* donde expone su modelo de inconsciente dividido en capas me valió de inspiración para organizar la estructura del corto y comenzar a elaborar los primeros guiones.

Así, el corto se caracterizaría por estar dividido en capas, tanto a nivel visual como narrativo. Esto me concedía la posibilidad de experimentar con la técnica ya que en este punto del proceso aún no tenía claro si emplear *stopmotion* o animación 2D. La historia tomaría como modelo de referencia la estructura de los sueños, de manera que comencé a producir los primeros guiones y *storyboards* los cuales determinaron que la historia se desarrollaría durante una noche y mezclaría realidad con fantasía.



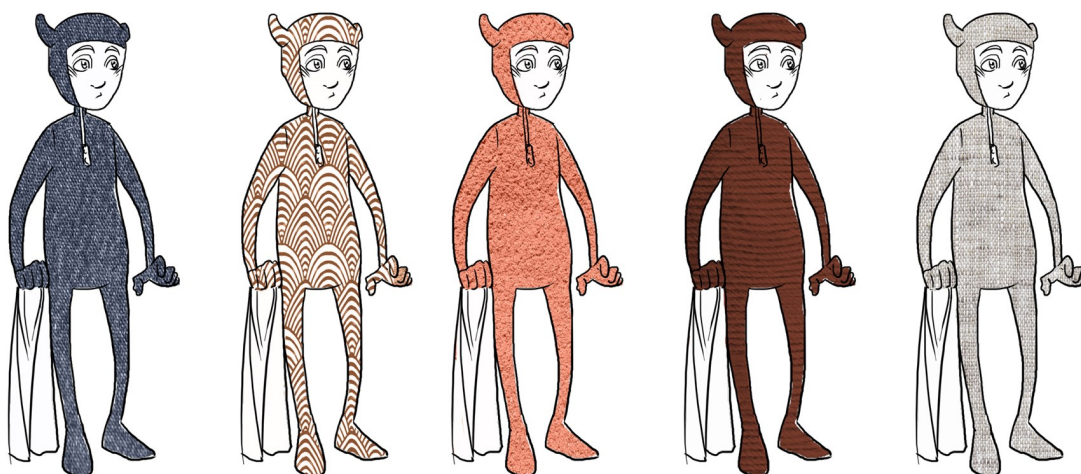
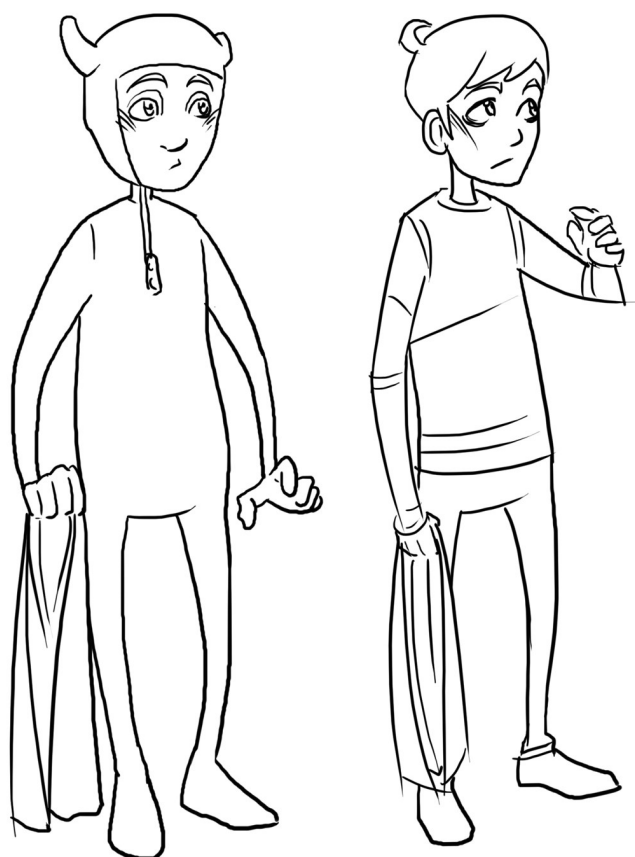


El protagonista comenzaría un camino hacia el descubrimiento que, al igual que Alicia en el País de las Maravillas, le hará adentrarse en un mundo extraño y fantástico. De esta manera la historia evoluciona tanto narrativa como visualmente desde lo real hasta lo onírico. Para mantener una estructura interna lógica y que no se perdiera la narratividad al llegar a la parte onírica, la historia sigue parcialmente el esquema de los sueños. Encontramos paralelismos como la etapa de adormecimiento, en la cual las alucinaciones están representadas por los ruidos de la puerta del armario; la fase Delta, en la que no se producen sueños y por tanto el personaje se interna en la oscuridad o en el REM, que es cuando se produce la mayor intensidad de actividad cerebral y queda representada por su llegada a su yo subconsciente.

Si bien más adelante se producirán cambios en el guion y muchas escenas serían reescritas, la historia había quedado ya concretada y era el momento de trabajar en los aspectos técnicos. La parte de *stopmotion* era la más complicada debido al gran trabajo y coste que supone la producción tanto de maquetas como de marionetas.



En esta fase las mayores influencias fueron sin duda de Jan Švankmajer y los hermanos Quay, no sólo por ser quizás los mayores referentes en el *stopmotion* sino por la carga simbólica de sus figuras y escenarios. Si bien la historia del corto no tiene esa carga oscura que caracteriza la producción de estos artistas –sobre todo de los Quay, que fueron mi principal referente–, sí que quería diferenciar muy bien el plano real del plano de los sueños, o dicho de otra forma, la zona de confort del protagonista frente al mundo nuevo y extraño en el que se interna. *Street of Crocodiles* fue un importante referente estético en este punto. Así se desarrolló una fase de producción de material en forma de maquetas y muñecos que culminó en una primera prueba o test del corto.



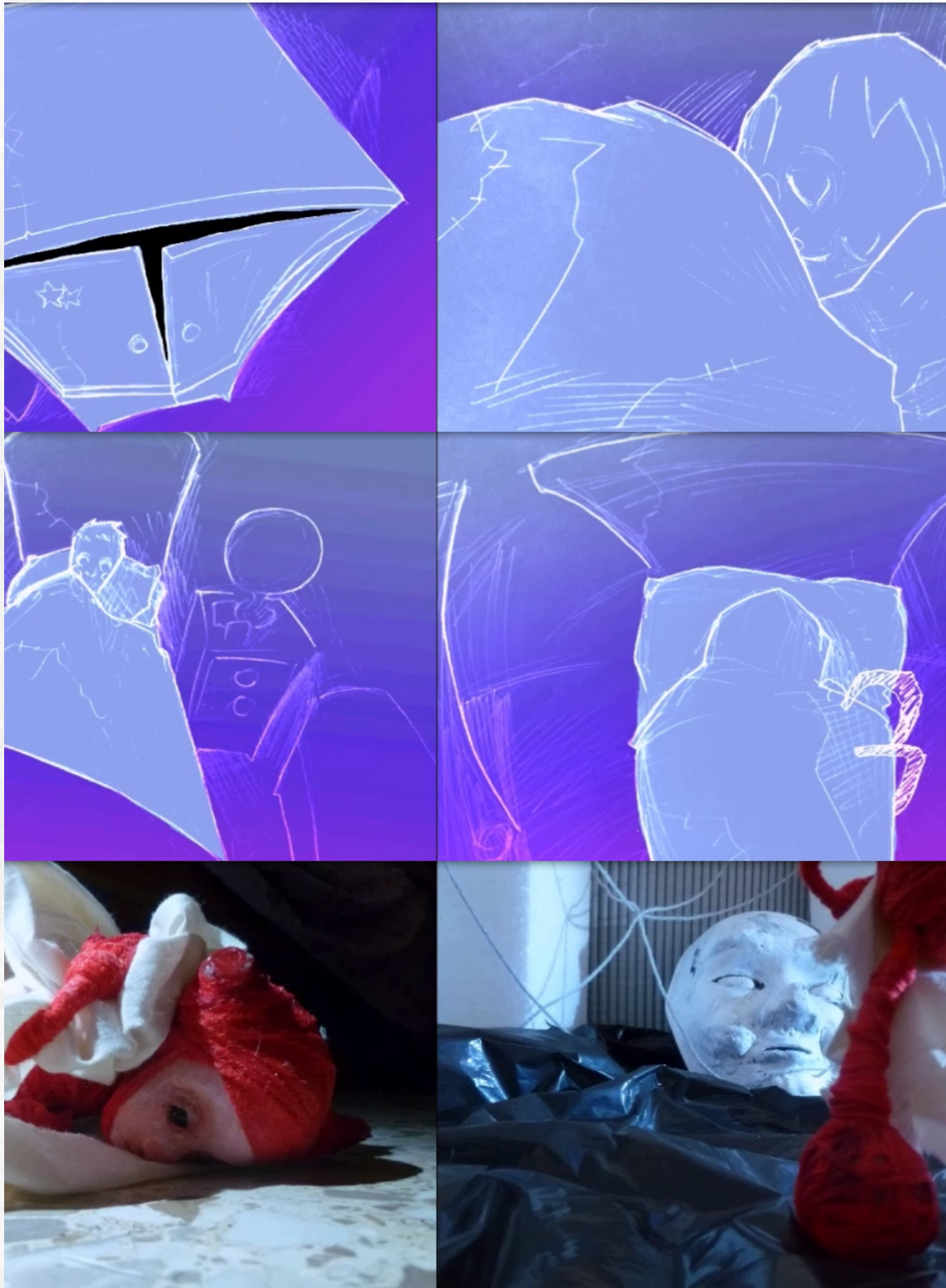
Proceso de diseño de los personajes: versiones finales y estudio de texturas y color.

Tras esta pequeña prueba comenzó la producción de animación en 2D. Katsuhiro Otomo y Mamoru Oshii, fueron algunos de los principales objetos de investigación en esta fase, sobre todo a nivel estético, pero también conceptual. Son autores de films tan relevantes como *Akira*, *Ghost in the Shell* o *El huevo del Ángel*, y sus películas se caracterizan, además de por su calidad técnica, por profundizar en temas como la percepción de sí mismo y de la sociedad, la presión generacional impuesta por los padres y son transmisores de la filosofía y el modo de pensar oriental.

Así, esta fase del proyecto valió, no sólo para mejorar en la producción de la animación en 2 dimensiones sino para depurar y corregir la narración de la historia. Esto llevó a la repetición o modificación de muchas de las escenas para solucionar problemas de guion y narratividad.



Comparativa: arriba, *Angel's egg*, abajo secuencia del proyecto.



Imágenes del primer test de la animación.

Otros referentes

Si bien hay artistas y autores que han servido de referente en puntos concretos de la producción para resolver, corregir o inspirar el trabajo, existen otras muchos que tienen una influencia muy importante a lo largo de todo el proceso en conjunto y que por tanto era difícil citarlos en una fase concreta del proyecto.

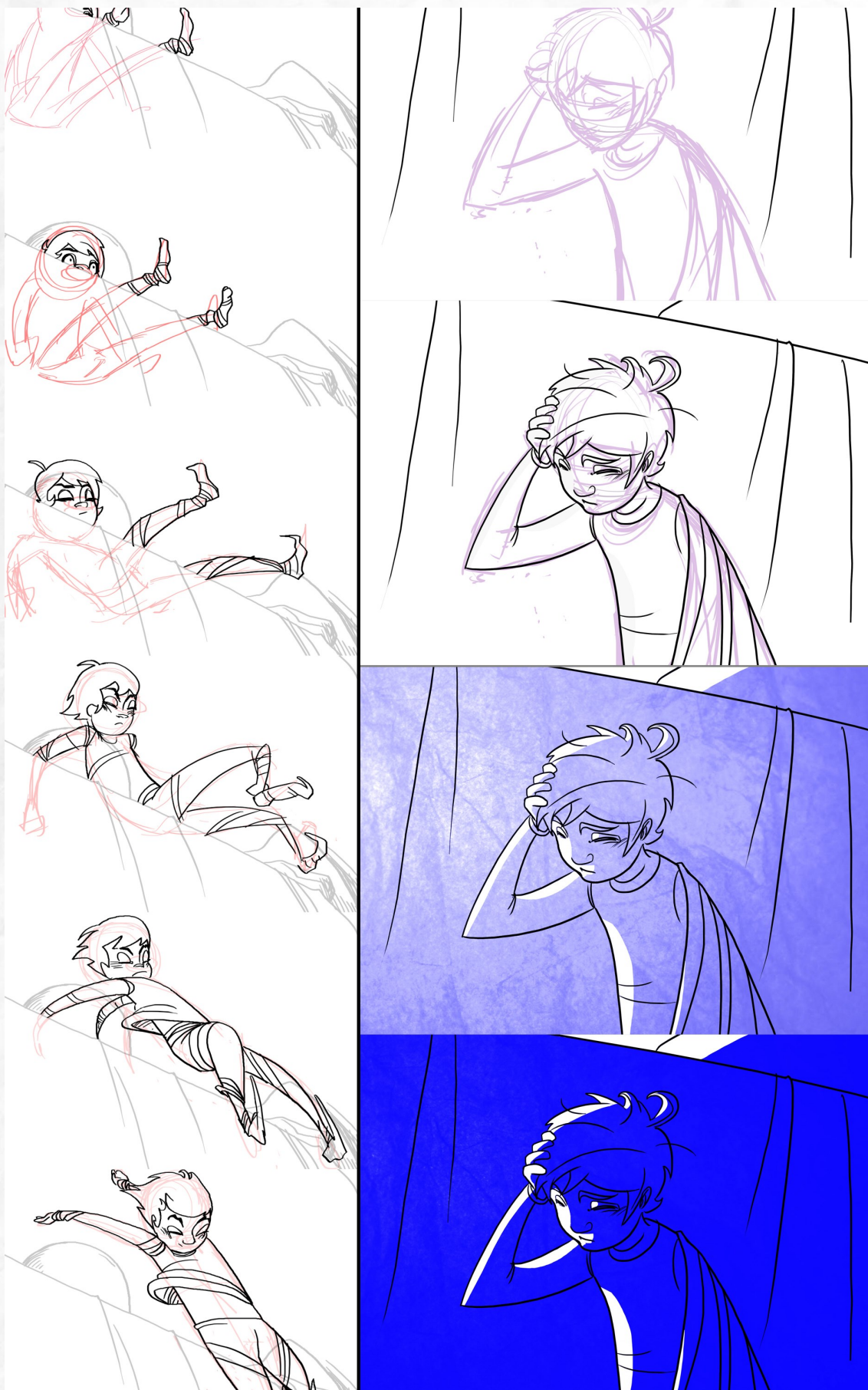
Entre ellos podemos encontrar, a nivel literario, obras como la de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas*, *La Divina Comedia* de Dante o la obra oriental *Viaje al Oeste* de Wu Chengén. Todas ellas hablan del camino: el viaje de un individuo a través de un mundo desconocido para ellos, cada uno de ellos en búsqueda de algo distinto que le llevará a evolucionar como persona.



Pintura del Palacio de Verano de Beijing de *Viaje al Oeste*, una de las obras clásicas más influyentes de Asia. En ella se registran gran parte de las bases del pensamiento budista.

El director David Lynch es otro referente fundamental. Ya en proyectos anteriores el estudio de su obra sirvió en la construcción de la narrativa de la obra. En este caso cobra una gran importancia en la creación del plano del sueño.

Tanto a nivel estético como a nivel narrativo, las secuencias localizadas en este plano rompen radicalmente con la primera parte del corto, mucho más “realista”, para crear este mundo y sobre todo para que la narrativa supusiese un choque para el espectador pero no se perdiese el sentido y el contenido conceptual de la historia, el análisis del método del director fue de gran ayuda.



Proceso de elaboración de secuencias: izquierda-animación, derecha-edición



Fotogramas comparativos: *Mulholland Drive*, de David Lynch izq. Fotograma del proyecto derecha.

Hayao Miyazaki cofundador de Estudio Ghibli es uno de los creativos de mayor influencia en el mundo de la animación de los últimos años. Sus películas se caracterizan por su belleza, su profundidad, sus personajes y por su compromiso con temas como la naturaleza, la infancia o la paz y, en mayor o menor medida somos ya varias las generaciones que estamos fuertemente influenciados por su obra.

El corto guarda muchos paralelismos con su trabajo, como sin duda es focalizar la atención en el mundo de la infancia (las cintas de Miyazaki siempre tienen un niño o joven como protagonista). Estos además, suelen internarse en mundos misteriosos, ajenos a ellos, en un viaje que les hace evolucionar como personas (crecer). Además, sus películas suelen estar plagadas de personajes fantásticos de gran personalidad que tienen un gran simbolismo y que suelen hacer referencia a problemas, situaciones o personas del mundo real, de manera que introduce a los niños problemáticas del mundo de los adultos de forma que las puedan entender.



Fotograma comparativo: Hombre sin cara, *El viaje de Chihiro*, de Miyazaki a la izquierda. Subconsciente, personaje del corto, derecha..



Fotografías de algunas de las maquetas que han servido de escenario en el stopmotion

Conclusión del proyecto

En la propuesta inicial del proyecto establecí una serie de objetivos finales que debía alcanzar para poder considerar la labor como cumplida. Estos incluían tanto elementos estéticos como narrativos. Todos iban dirigidos a elaborar un trabajo que resultase interesante y atractivo para el espectador y que a la vez se construyese sobre una serie de ideas a tratar: la madurez, la evolución del individuo y la aceptación de nuevos caminos. Tomando esos puntos como referencia, creo que he cubierto los objetivos que tenía planteados: el proyecto ha resultado como una combinación de lenguajes, tanto a nivel estético como narrativo. Así, el corto salta de un estilo de animación a otro a lo largo de toda su duración y la narración evoluciona desde la realidad a lo onírico.

Obviamente queda mucho trabajo por hacer. Mis conocimientos en animación los he adquirido mediante la investigación personal por ello soy consciente de que el resultado tiene multitud de carencias. Sin embargo, este proyecto es muy importante para mí y además supone el punto de partida para mi futura formación, dado que la animación es el medio en el que mejor me desenvuelvo y me expreso.



Fotografía de las figuras de stopmotion y algunas de sus piezas intercambiables.

Bibliografía

Libros

- ALIGHIERI, Dante. *La Divina comedia*. Barcelona: Editorial Juventud, 2009.
- BLAIR, Preston. *Advanced Animation*. UK: Walter Foster Publishing, 1947.
- CARROL, Lewis. *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*. 1865.
- CHATMAN, Seymour. *Hitoria y discurso: estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: RBA libros, 2013.
- CHENG'EN, Wu. *Viaje al oeste*. Madrid: Siruela, 2009.
- FREUD, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Madrid: Alianza editorial, 2004.
- FIELD, Syd. *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones, 1996.
- ŠVANKMAJER, Jan. *Para ver cierra los ojos*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2012.
- WHITE, Tony. *How to make animated films*. UK: Focal Press, 2009.
- WILLIAMS, Richard. *Kit de supervivencia del animador*. UK: Faber and Faber, 2002.

Películas

- MIYAZAKI, Hayao. *Sen to Chihiro no kamikakushi*. Japón: Studio Ghibli, 2001.
- OSHII, Mamoru. *Ghost in the Shell*. Japón: Production I.G, 1995.
- OSHII, Mamoru. *Tenshi no Tamago*. Japón: Tokuma Shoten, 1985.
- OTOMO, Katsuhiro. *Akira*. Japón: Tokyo Movie Shinsha, 1988.
- QUAY, Stephen y Timothy. *Street of Crocodiles*. Brothers Quay, UK: 1986.
- QUAY, Stephen y Timothy. *Nocturna Artificialia*. Denmark: Brothers Quay, 1979.
- SVANKMAJER, Jan. *Neco z Alenky (Alice)*. Czechoslovakia: Peter-Christian Fueter, 1988.
- SVANKMAJER, Jan. *Lunch*. UK: Jaromír Kallista, 1993.
- SVANKMAJER, Jan. *Oscuridad, luz, oscuridad*. Czechoslovakia: Ceskoslovenský Filmexport, 1989.
- SVANKMAJER, Jan. *Konec stalinismu v Cechách*. Czechoslovakia: Jaromír Kallista, 1991.

Anexo

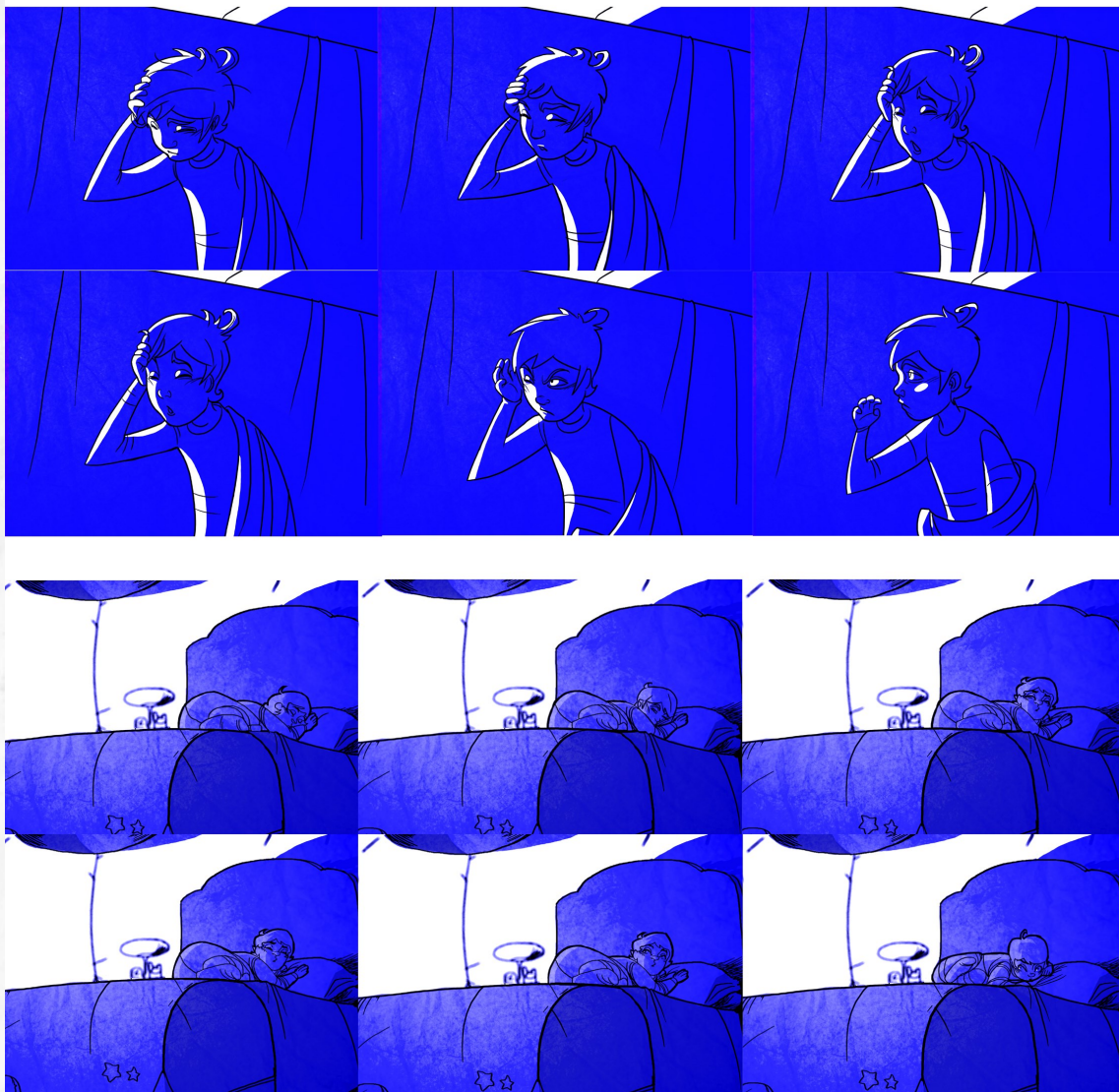
Ficha técnica

Título: *Noches*

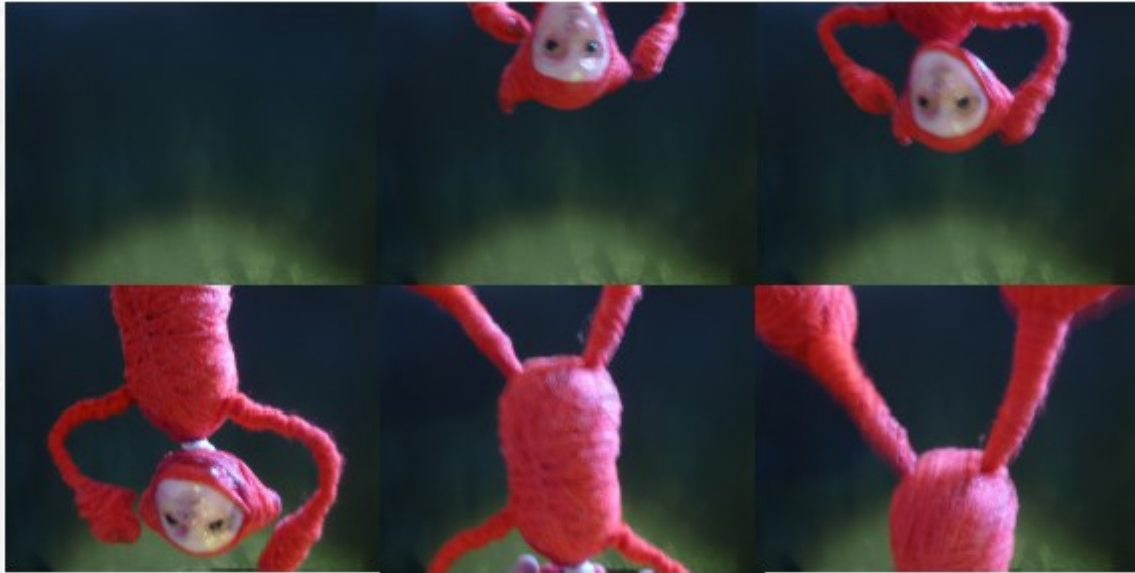
Fecha: 2016

Técnica: Stopmotion, animación 2d.

Duración: 4 min 07 s



Selección fotogramas animación 2D



Selección de fotogramas : *Stopmotion*

